SPIS TREŚCI

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Wymagania minimalne:

Procesor 600 MHz

Windows 98/2000/Me/XP

Pamięć 64 MB RAM

Karta graficzna kompatybilna z DirectX 8.1 (32 MB, T&L, obsługująca funkcje 3D)

Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX 8.1

DirectX 8.1 lub wyższy

Napęd CD-ROM x4

Klawiatura i mysz

800 MB wolnego miejsca na twardym dysku

Konfiguracja zalecana:

Procesor 750 MHz

Windows 98/2000/Me/XP

64 MB RAM

Karta graficzna GeForce 2 lub lepsza

Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX 8.1

DirectX 8.1 (lub wyższy)

Napęd CD-ROM x8

Klawiatura i mysz

800 MB wolnego miejsca na twardym dysku

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą do napędu CR-ROM.
2. Jeśli program wykryje w systemie operacyjnym brak bibliotek DirectX 8.1 (lub ich nowszej wersji), postępuj zgodnie z instrukcjami, które będą się pojawiać na ekranie, aby zainstalować DirectX 8.1 lub zaktualizować istniejącą wersję. Po zakończeniu procesu instalacji konieczne będzie ponowne uruchomienie komputera.
3. Aby zainstalować grę na twardym dysku, wykonuj polecenia programu instalacyjnego.
4. Po zakończeniu instalacji wybierz "Uruchom Drużynę Pierścienia", aby rozpocząć grę.
5. Podczas pierwszego uruchomienia gry pojawi się okno konfiguracyjne, w którym możesz zmienić ustawienia grafiki i dźwięku. Jeśli odpowiadają ci ustawienia domyślne, kliknij na "OK". Jeśli nie, wybierz żądaną rozdzielczość i ustawienia dźwięku, a następnie kliknij na "OK".

DOMYŚLNE SKRÓTY KLAWISZOWE

Do przodu	W
Do tyłu	S
Ruch w lewo (unik)	A
Ruch w prawo (unik)	D
Skok (Frodo), kopnięcie (Aragorn)	SPACJA
Skradanie się	lewy SHIFT
Użyj przedmiotu	E/ENTER
Atak podstawowy	l. przycisk myszy
Atak dodatkowy	p. przycisk myszy
Pierścień	R
Blok	lewy CTRL
Menu	ESC

MENU GŁÓWNE



Z poziomu głównego menu możesz rozpocząć nową grę, kontynuować ostatni zapisany stan gry, wczytać wcześniej zapisaną rozgrywkę, a także zmienić niektóre opcje gry. Menu opcji pozwala zmienić m.in. rozdzielczość ekranu czy głośność muzyki i dźwięku.

HISTORIA

„JEDEN, BY WSZYSTKIMI RZĄDZIĆ, JEDEN, BY WSZYSTKIE ODNALEŹĆ,

JEDEN, BY WSZYSTKIE ZGROMADZIĆ I W CIEMNOŚCI ZWIĄZAĆ".

Za dawnych dni stworzono magiczne Pierścienie Władzy. Trafiły one do władców elfów, krasnoludów i ludzi, aby mogli leczyć rany świata. Ale Sauron, Władca Ciemności, wykuł także Jedyny Pierścień, który pozwalał rządzić pozostałymi.

W wielkiej bitwie Wolne Ludy Śródziemia pokonały Saurona, który stracił wówczas swój Pierścień. Teraz jednak Władca Pierścieni powrócił do dawnej twierdzy – Czarnej Wieży w Krainie Mordor – i potrzebuje tylko jednej rzeczy, aby mrok na nowo okrył Śródziemie. Potrzebuje Jedynego Pierścienia...

POSTACI

Akcja w grze *Drużyna Pierścienia* jest prowadzona z perspektywy trzech członków Drużyny Dziewięciu. Rozpoczynasz wyprawę z Frodo Bagginsem w Shire, ale później - wraz z rozwojem wydarzeń – możesz sterować na przemian Frodem, Aragornem i Gandalfem.


FRODO


ARAGORN


GANDALF

STEROWANIE WIDOKIEM

Domyślnie kamera jest umieszczona za postacią sterowaną przez gracza. W niektórych sytuacjach kamera automatycznie zmienia położenie, aby zapewnić jak najlepszy widok świata gry.

PRZESUWANIE KAMERY

Sterowanie widokiem z kamery odbywa się za pomocą myszy.

WIDOK Z PERSPEKTYWY PIERWSZEJ OSOBY

Czasami łatwiej jest rozejrzeć się po okolicy, wykorzystując widok z perspektywy pierwszej osoby. Aby włączyć/wyłączyć ten tryb widoku, naciśnij klawisz **F**.
Za pomocą myszy możesz odwrócić się w lewo lub w prawo, a także spojrzeć do góry albo na dół.

PASEK STANU POSTACI

Paski stanu – pasek zdrowia, dodatkowy pasek stanu i wskaźnik skradania się – są wyświetlane w górnej części ekranu.

PASEK ZDROWIA



Pasek po lewej stronie ekranu wskazuje aktualny poziom zdrowia postaci. Wypełniony pasek oznacza, że postać jest całkowicie zdrowa. Gdy bohater traci zdrowie, pasek staje się coraz krótszy. Jeśli wypełnienie paska zupełnie zniknie, postać umiera, a gracz powraca do głównego menu.

DODATKOWY PASEK STANU

Pasek po prawej stronie ekranu pełni odmienne funkcje dla dwóch z trzech głównych postaci gry.

Frodo – licznik czystości

Żółtozielony pasek wskazuje poziom opanowania przez zło, któremu ulega Frodo, jeśli używa Jedynego Pierścienia. Gdy cały pasek jest żółty, Frodo pozostaje nieskażony mocą Pierścienia, jeśli jednak stanie się w całości zielony, Frodo ulegnie mocy Ciemności i zginie.

Gandalf – pasek mocy

Niebieski pasek wskazuje, jaką mocą dysponuje aktualnie Gandalf. Użycie czarów wymaga mocy, a każde zaklęcie zużywa różną jej ilość. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Magia" (patrz s. 12 niniejszej instrukcji).

Wskaźnik skradania się
Ikona w lewym górnym narożniku ekranu wskazuje, czy postaci udało się uniknąć wykrycia przez nieprzyjaciela. Kiedy wróg znajduje się w pobliżu, a Frodo dobrze się ukrywa, wskaźnik skradania się jest biały. Jeśli jego kolor zmienia się na żółty, przebywający w pobliżu nieprzyjaciel jest zaalarmowany, ale jeszcze nieświadomy obecności Froda. Czerwony wskaźnik oznacza, że wróg wykrył Froda.

Lista broni i przedmiotów
Naciśnij klawisz **I**, a następnie użyj strzałek w górę/w dół, aby wybrać potrzebny element z listy.

Ruch

Aby obracać postać w prawo lub w lewo, używaj myszy, natomiast do poruszania – klawiszy **W**, **A**, **D** i **S**.

Skradanie się
Frodo jest zwinny i potrafi poruszać się ukradkiem. W obliczu zagrożenia (na przykład w pobliżu niebezpiecznych przeciwników) może wykorzystać swoją umiejętność skradania się, aby uniknąć wykrycia. Naciśnij i przytrzymaj lewy klawisz **SHIFT**, chcąc się skradać.

Drabiny
Aby wspiąć się na drabinę, podejdź do niej i naciśnij klawisz **W** lub **S**.

Skoki
Frodo może również skakać – w tym celu naciśnij klawisz **SPACJI**. Długość skoku zależy od tempa, w jakim poruszała się postać w chwili skoku. Aby wykonać dłuższy skok, warto wziąć rozbieg.



Unik
Wykonaj unik, naciskając klawisze **A** lub **D**. Aby powrócić do normalnej pozycji, użyj klawisza **W**.

Poznawanie świata gry

Zbieranie przedmiotów
Sterowana przez gracza postać może znaleźć podczas wyprawy wiele użytecznych przedmiotów, które leczą obrażenia, podtrzymują ducha w Gandalfie, pomagają rozwiązać zagadki lub pozwalają zakończyć misję. Przedmioty te migoczą na ekranie, aby łatwo można je było rozpoznać. Niektóre pojawiają się po rozbiciu określonych obiektów lub pokonaniu wrogów.

Podnoszenie przedmiotów
Aby podnieść przedmiot, wystarczy nad nim przejść, a zostanie dodany do listy uzbrojenia lub ekwipunku (można potem skorzystać z listy, aby wybrać znaleziony przedmiot).

Jeśli podniesiesz więcej niż jeden przedmiot danego typu, pojawi się on na liście z wyświetloną w narożniku liczbą, która wskazuje, ile razy można go użyć. Pewnych przedmiotów można używać bez ograniczeń – przy nich nie zobaczysz wyświetlonej liczby.

Kiedy przedmiot zostanie użyty, znika z listy.

Przedmioty konieczne do ukończenia misji
Niektóre przedmioty znalezione w świecie gry są niezbędne do ukończenia poszczególnych misji. Gdy podniesiesz taki przedmiot, zostanie zaktualizowany raport o stanie misji, a na ekranie pojawi się odpowiedni komunikat.

Klawisz działania (użycia)
Domyślnie jest nim klawisz **E**. Jeśli napotkasz w świecie gry postać lub obiekt wymagający interakcji, naciśnij **E**, aby wywołać odpowiednie działanie swojej postaci. Dotyczy to m.in. przyjaznych bądź neutralnych osób, a także drzwi, dźwigni i obiektów, które można przeciągać albo popychać.

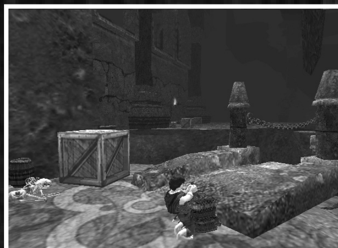
Rozmowy
Aby porozmawiać z napotkaną przyjazną osobą, zbliż się do niej i naciśnij klawisz **E**. Kwestie dialogowe są prezentowane w formie napisów. Aby przesunąć tekst o jedną linię, naciśnij klawisz **SPACJI**.

Chcąc zupełnie zrezygnować z rozmowy, naciśnij klawisz **ESC**.

Przeciąganie i popychanie



Frodo i Gandalf mogą popychać lub ciągnąć duże obiekty, takie jak skrzynie czy głazy. Chcąc uchwycić taki obiekt, naciśnij i przytrzymaj klawisz **E**, a następnie użyj klawisza **W**, aby go popchnąć, albo klawisza **S**, jeśli zamierzasz go pociągnąć.



Drzwi, przełączniki, dźwignie

Podczas gry napotkasz liczne drzwi i furtki. Aby je otworzyć, naciśnij klawisz **E**. Niektóre drzwi są uruchamiane za pomocą przełącznika. Chcąc go włączyć, podejdź do niego i naciśnij klawisz **E**.

Obozowiska



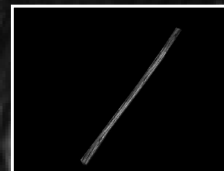
Pobyt w obozowisku pozwala odzyskać siły, przywracając pełnię zdrowia, czystości i mocy, a także dostarcza ważnych informacji, jeśli przeprowadzisz rozmowy z pozostałym i towarzyszami podróży. Aby porozmawiać z członkiem Drużyny w obozowisku, podejdź do niego i naciśnij klawisz **E**. Chcąc opuścić obozowisko, wyprowadź postać poza jego teren.

ELEMENTY UZBROJENIA

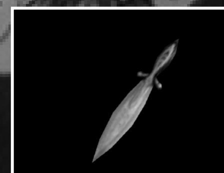
BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Każda postać korzysta z różnych zestawów broni. W określonych momentach gry Frodo i Aragorn mogą ulepszyć swoją broń.

Frodo



Laska – solidna, pięknie rzeźbiona, drewniana laska, idealna do spacerów po okolicy.



Sztylet z Westernesse – groźne krótkie ostrze, wykute w dawnych czasach przez ludzi z Westernesse.



Żądełko – powstałe w Pierwszej Erze dzieło kowali z Gondolinu. Ostrze Żądełka jarzy się błękitem, jeśli w pobliżu znajdują się orkowie.

Aragorn



Długi miecz – mocne ostrze, typowe dla wojowników ródziemia.



Andúril – początkowo nazywany Narsilem. Klinga tego miecza pękła podczas bitwy z Sauronem, następnie została przekuta przez elfickich kowali i nazwana Andúril - Płomień Zachodu.

Gandalf



Glamdring – znany jako „młot na wroga". Ten elficki miecz rozbłyska bladym światem, gdy zbliża się nieprzyjaciel.

Atak w czasie walki wręcz

Atak podstawowy

Kliknij **lewym przyciskiem myszy**, aby wykonać atak podstawowy. Twoja postać zaatakuje znajdującego się najbliżej przeciwnika.



Blok

Naciśnij i przytrzymaj **lewy klawisz CTRL**, aby blokować ciosy. Udany blok zmniejsza obrażenia odniesione wskutek ataku nieprzyjaciela. Musisz stać przodem do przeciwnika, jeśli chcesz skutecznie zablokować jego atak.



Ataki specjalne

Aragorn może wykonać kilka ataków specjalnych, dostępnych tylko jego postaci.

Kopnięcie

Kiedy stoisz blisko nieprzyjaciela, naciśnij klawisz **SPACJI**, a Aragorn wymierzy wrogowi potężnego kopniaka.



Pchnięcie

Stojąc w pobliżu nieprzyjaciela, kliknij **lewym przyciskiem myszy** – Aragorn wykona mocne pchnięcie mieczem.

Broń dystansowa

Frodo dysponuje nieograniczonym zapasem kamieni, którymi może rzucać. Kamienie zadają niewielkie obrażenia, ale pozwalają odwrócić uwagę wrogów.

Aragorn w walce na odległość używa swojego łuku.

Galdalf podczas ataków na dystans nie używa broni, lecz korzysta z arsenału ofensywnych i defensywnych zaklęć.



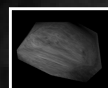
Mierzenie i strzelanie

Kliknij **prawym przyciskiem myszy**, aby zaatakować z dystansu – twoja postać zaatakuje przeciwnika, w którego aktualnie mierzysz.



Czasami łatwiej jest celować, wykorzystując widok z perspektywy pierwszej osoby. Naciśnij klawisz **F**, aby przejść do tego trybu, a pojawi się krzyż celowniczy. Pamiętaj, że za pomocą klawiszy **A** i **D** możesz się odwracać w lewo i w prawo. Używając myszy w trybie widoku z perspektywy pierwszej osoby, przesuwasz krzyż celowniczy. Obrażenia zadane w czasie ataku z dystansu zależą od rodzaju użytej amunicji.

Amunicja



Frodo

Kamienie – gładkie, okrągłe kamienie, idealne do rzucania, aby odwrócić uwagę nieprzyjaciela.



Aragorn

Drewniane strzały – typowe strzały myśliwskie, używane w całym ródziemiu.



Ostatni cios

Jeśli wróg został powalony na ziemię, możesz go dobić, stając nad ciałem i naciskając klawisz **SPACJI**.

Magia

Zamiast broni dystansowej, Gandalf dysponuje sporym arsenałem ofensywnych i defensywnych zaklęć.



Rzucanie zaklęć

Naciśnij klawisz **I**, aby wywołać listę zaklęć. Jeśli chcesz wybrać konkretny czar, najpierw użyj klawiszy **A** i **S**, a następnie naciśnij klawisz **ENTER**. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby rzucić wybrane zaklęcie.

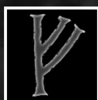
Moc

Używanie magii wymaga od czarodzieja wielkiej mocy fizycznej i psychicznej. Jeśli Gandalf wykorzysta jakieś zaklęcie, odczuje zmęczenie i spadnie jego zdolność do rzucania kolejnych czarów.



Każde rzucone zaklęcie obniża o określoną wartość moc czarodzieja. Gdy jej poziom znacząco spadnie, Gandalf może nie być w stanie rzucać kolejnych zaklęć, dopóki nie odnowi zasobów mocy. Użycie miruvoru – podobnie jak pobyt w obozowisku – wzmacnia moc Gandalfa.

Zaklęcia ofensywne



Ognisty podmuch

Gdy Gandalf rzuca ognisty podmuch, z jego dłoni wylatuje w kierunku pojedynczego celu płomienny pocisk.



Łańcuch błyskawic

Łańcuch błyskawic poraża wielu przeciwników równocześnie. Pioruny strzelają z laski Gandalfa i uderzają we wszystkich wrogów znajdujących się na określonym obszarze. Błyskawica przeskakuje od celu do celu, zadając wszystkim takie same obrażenia.



Cios laski

Kiedy Gandalf jest otoczony przez wrogów, cios laski okazuje się szczególnie przydanym zaklęciem. Fala mocy rozbiega się wokół rosnącym kręgiem, zadając obrażenia wszystkim przeciwnikom (i kruchym obiektom) w zasięgu, przewraca ich i utrudnia ataki oraz rzucanie zaklęć.

Zaklęcia defensywne



Uzdrawianie

Czarodziej dysponuje mocą chronienia swojej śmiertelnej powłoki. Zaklęcie to przywraca część lub wszystkie utracone przez Gandalfa punkty zdrowia.



Przyciąganie

Przenikliwe spojrzenie Gandalfa i rozkazujący ton jego głosu budzą strach w sercach złych istot. Po krótkiej recytacji moc Gandalfa uderza w jednego przeciwnika i sprawia, że pozostali wrogowie w zasięgu ruszają, aby go zaatakować.

Unikanie wykrycia

Czasami rozsądniej jest uniknąć wykrycia przez wrogów, niż na ślepo rzucać się w bój.

Skradanie się

Frodo wykorzystuje umiejętność skradania się (**lewy klawisz SHIFT**), aby nieprzyjaciele nie zauważyli go i nie usłyszeli. Im szybciej porusza się Frodo, tym więcej robi hałasu i może być łatwiej odkryty przez wrogów.

Gdy Frodo włoży Jedyny Pierścień, staje się niewidzialny i może się swobodnie przemieszczać w polu widzenia nieprzyjaciela.

Jedyny Pierścień



Kiedy Frodo używa Jedynego Pierścienia, wkracza w nierealny świat cieni, w którym panuje potężna moc Saurona i jego sług. Z Pierścieniem na palcu Frodo jest ukryty przed wzrokiem śmiertelników, jednak bezustannie ściąga na siebie spojrzenie wiecznie otwartego Oka Saurona.

Moc Jedynego Pierścienia jest ogromna, ale płaci się za nią wysoką cenę – z każdym jego użyciem Frodo bardziej zbliża się do mroku i uległości, a w końcu do całkowitego poddania się dominacji Saurona.

Używanie Pierścienia

Sterując postacią Froda, możesz kusić los i używać Jedynego Pierścienia. Aby włożyć go na palec, naciśnij klawisz **R**. Chcąc zdjąć Jedyny Pierścień, ponownie naciśnij klawisz **R**.

Czystość

Wskaźnik czystości na pasku stanu mierzy wpływ Pierścienia na Froda, pokazując, jak bardzo duch hobbita pozostaje odporny na mroczny zew Jedynego Pierścienia.

Po każdym użyciu Jedynego Pierścienia Frodo poddaje się mocy zła. Samo włożenie go na palec zmniejsza czystość ducha Froda, a po krótkim czasie Jedyny Pierścień zaczyna coraz bardziej wciągać go pod wpływ Władcy Ciemności.

Całkowicie skażony Frodo ulega władzy Pierścienia, co jest równoznaczne z zakończeniem gry, gdyż słudzy Saurona chwytają Powiernika Pierścienia.

Dobre uczynki, a nawet samo przebywanie w towarzystwie określonych osób może zwiększyć poziom czystości Froda.

Menu

Klawisze **A** i **S** pozwalają wybrać menu. Aby potwierdzić wybór, naciśnij klawisz **ENTER**. Chcąc opuścić ekran menu (i wrócić do poprzedniego), naciśnij klawisz **ESC**.

Menu główne



Po uruchomieniu Drużyny Pierścienia możesz rozpocząć nową grę, zmienić opcje, podejmując grę w miejscu, w którym ją przerwałeś, lub wczytać zapisany wcześniej stan gry.

Menu pauzy



Naciśnij klawisz **ESC**, aby zatrzymać grę. Menu pauzy oferuje dostęp do następujących opcji:

Powrót do gry

Wyjście z menu.



Zapisz grę

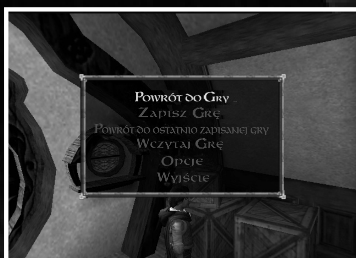
Możesz zapisać grę w dowolnym momencie, naciskając klawisz **ESC** i wybierając w menu pauzy opcję **„Zapisz grę"**. Gdy przejdziesz do menu zapisu, pojawi się niewielki obrazek przedstawiający twoją obecną pozycję w grze. Program domyślnie spróbuje zapisać stan gry w wolnym miejscu. Aby nadpisać istniejący wpis, wybierz (posługując się strzałkami w górę i w dół) odpowiadający mu obrazek i naciśnij klawisz **ENTER**, zatwierdzając wybór. Program zażąda potwierdzenia, jeśli będziesz chciał nadpisać istniejący stan gry.

Powróć do ostatnio zapisanej gry
Wybór tej opcji automatycznie wczyta ostatnio zapisany stan gry, bez konieczności przechodzenia do menu wczytywania.

Wczytaj grę
Pojawi się lista zapisanych stanów gier, wraz z obrazkami i krótkim opisem miejsca, w którym została przerwana rozgrywka. Wybierz jedną z możliwości, używając klawiszy **A** i **S**, a następnie naciśnij klawisz **ENTER**. Jeśli zmienisz zdanie przed wczytaniem gry, naciśnij klawisz **ESC**, aby wyjść z menu wczytywania.

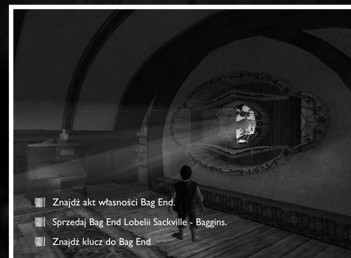


Pamiętaj, że wczytanie zapisanego stanu gry skasuje wszystkie postępy, jakich dokonałeś w czasie bieżącej rozgrywki, oczywiście jeśli jej wcześniej nie zapisałeś.



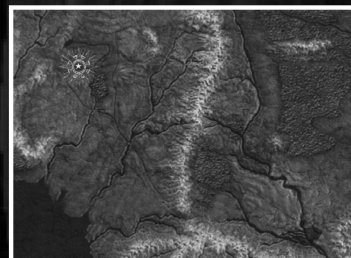
Opcje gry
W tym menu możesz zmienić ustawienia gry, na przykład włączyć lub wyłączyć wibracje kontrolera, wyregulować głośność muzyki i efektów dźwiękowych, dopasować obraz gry do wielkości ekranu monitora. Wybierz odpowiednią opcję i naciśnij klawisz **ESC**.

Wyjdź z gry
Jeśli chcesz przerwać grę, wybierz tę opcję, a powrócisz do początkowego menu. Pamiętaj, że decydując się na wyjście z gry, stracisz wszystko, co osiągnąłeś od czasu ostatniego zapisu.



Misje i mapa
Naciśnij klawisz **P**, aby przejść do ekranu misji i mapy.

Raport o misji
Raport o misji przedstawia informacje o zadaniach, których wykonania aktualnie się podjąłeś. Możesz przesuwać treść raportu w górę i w dół, aby przeglądać dane o wymienionych tutaj misjach.



Mapa
Mapa Śródziemia jest wyświetlana na ekranie mapy. Dla obszarów, które odwiedza Drużyna, są przedstawiane dodatkowe informacje. Opisy zostają zaktualizowane po odwiedzeniu danego regionu, dlatego koniecznie sprawdzaj je, wędrując coraz dalej. Przesuwaj kompas w lewo i w prawo, aby przeczytać opisy kolejnych.

NOTATKI

NOTATKI

Pomoc techniczna

Zanim zdecydujesz się skorzystać z naszej pomocy technicznej, powinieneś (powinnaś) poczynić niezbędne przygotowania. Jeśli mamy ci szybko i skutecznie pomóc, będziemy potrzebowali jak najwięcej informacji o konfiguracji twojego komputera i naturze samego problemu. Poniżej odnajdziesz listę podstawowych danych, które powinieneś nam dostarczyć. Jeżeli nie jesteś w stanie zgromadzić ich samodzielnie, skontaktuj się z działem pomocy technicznej firmy, w której zakupiłeś swój komputer. Zanim wykręcisz numer do działu pomocy technicznej, skompletuj wszystkie poniższe informacje; bez nich nie będziemy potrafili ci pomóc.

Szczegóły dotyczące kontaktu z Tobą:

- Twoje imię i nazwisko

- Adres e-mail oraz nr telefonu, pod którym można cię zastać w ciągu dnia

Szczegóły dotyczące sprzętu:

- Typ i model komputera

- System operacyjny (np. Windows 98, Windows ME itd.)

- Szybkość taktowania i rodzaj procesora

- Łączny rozmiar pamięci systemowej RAM

- Typ i model karty graficznej / akceleratora 3D oraz rozmiar pamięci Video RAM na karcie

- Typ i model karty dźwiękowej

- Dane nt. myszy i jej sterownika

UWAGA: PROSIMY NIE KONTAKTOWAĆ SIĘ Z PRACOWNIKAMI DZIAŁU POMOCY TECHNICZNEJ FIRMY PLAYIT Z PROŚBĄ O PORADY DOTYCZĄCE SAMEGO SPOSOBU GRANIA. Z PRZYKROŚCIĄ INFORMUJEMY, ŻE NIE UDZIELAMY TEGO TYPU PORAD.

Adres pocztowy: Dział Pomocy Technicznej
Onet.pl, Oddział OPM w Bielsku-Białej
43-300 ul. Wyspiańskiego 10

Telefon: 033 8119180

Pomoc techniczna dostępna jest w godzinach: 8.00-16.00

Faks: 033 8123141

E-mail pomoc@playit.pl

Twórcy gry

Gra opracowana przez:
SURREAL SOFTWARE, INC.

Dyrektor projektu
Alan Patmore

Główny projektant
Todd Clineschmidt

Projektanci
Spencer Boomhower
Bach Payson
Ben Coleman

Dyrektor techniczny
Stuart Denman

Główny programista
Tim Ebling

Programiści
Shaun Leach
Armen Levonian
Greg Alt
Tom Vykruta
Michael Stradley
Adam Smeltzer
Eron Hennessey
Aaron Ondek
John Krajewski

Dodatkowe programowanie
Patrick Betremieux
Matt Edmonds
Eric Snyder
Laurent Coulon

Dyrektor graficzny
Mike Nichols

Główny grafik
Shane White

Graficy
Chris Robinson
Craig Blum
Josh Andersen
Susan Kim
Jared Gerritzen
Susan Jessup
Tami Foote

Główny animator
Heron Prior

Animatorzy
Brigitte Samson
Tonya Lyle
Andrew Poon
Jason Osipa
Steve Simoneaux

Reżyser dźwięku
Nick Radovich

Projektanci dźwięku
Kristofor Melroth
Boyd Post

Muzyka
Brad Spear

Producent
Nick Radovich

Asystent producenta
Tracey Guinn
Kirsten Dundon

Główny tester
Chrystya Uldrikis

Testerzy
Wolfe Schaaf
Aaron Gess

Specjalne podziękowania dla
J.R.R. TolkienA, Patricka i całego zespołu WXP, wszystkich naszych krewnych i przyjaciół, którzy wspierali nas w czasie produkcji

Przerywniki filmowe
BLUR STUDIO INC.

Grafika komputerowa – nadzór
David Stinnett
Tim Wallace

Producent
Al Shier

Graficy
Neil Blevins
Irfan Celik
Tom Dillon
Bryan Hillestad
Paul Hormis
Jon Jordan
Kirby Miller
Marlon Nowe
Derron Ross
Paul Taylor

Koncepcja projektu
Ed Lee
Feng Zhu

Dyrektor ds. nagrań
John Bunt

Administrator systemu
Duane Powell

Obsługa sprzętowa
Daemeon Nicolaou

Nagrania dźwięku

Reżyseria
Jeff Pobst
Daniel Greenberg

Montaż dźwięku i produkcja
Brad Spear
Rob Pearsall

Technik nagrań dźwięku
Michael Klinger

Agenci ds. castingu
Huck Liggett
Martha Mayakis

Obsada:
Frodo: Steve Staley
Gandalf: Tom Kane
Aragorn (Obieżyświat): Darren Norris
Sam: Scott Menville
Pippin: James Taylor
Merry: Quinton Flynn
Gimli: James Horan
Legolas: Michael Reisz
Boromir: James Horan
Galadriela: Jennifer Hale
Elrond: Jim Piddock
Tom Bombadil: Darren Norris
Goldberry: Kath Soucie
Bilbo: Jim Piddock
Lobelia: Jennifer Hale
Gollum: Quinton Flynn
Celeborn: Steve Staley

Pozostałe głosy:
Cliff Broadway, Quinton Flynn, Jennifer Hale, James Horan, Tom Kane, Darren Norris, Scott Menville, Jim Piddock, Michael Reisz, Kath Soucie, Steve Staley, James Taylor

Produkcja
BLACK LABEL GAMES

Prezes
Jim Wilson

Dyrektor generalny
Torrie Dorrell

Zespół produkcyjny

Producent
Jeff Everett

Producenci pomocniczy
Rob Irving
Chris Taylor

Koordynatorzy produkcji
Jeff Nachbaur
Daniel Firestone

Starszy producent
Steven Parsons

Wiceprezes ds. produkcji, obsługa wewnętrzna
Vijay Lakshman

Technologia

Wiceprezes ds. technologii, obsługa zewnętrzna
Neal Robison

Dodatkowa obsługa technicznat
Dylan Bromley
Gary Lake

Marketing

Dyrektor ds. marketingu produktu
Jeff Nuzzi

Menedżer produktu
Andrew Shiozaki

Pomocniczy menedżer produktu
Anson Sowby

Zespół promocyjny
Chandra Hill
Virginia Fout
Jason Subia

Zespół ds. kontaktów z mediami
Alex Skillman
Sandra Shagat
Erica Dart

Finanse/operacje rynkowe

Wiceprezes ds. finansowych
Scott M. Johnson

Menedżer ds. finansowych
Marcus Sanford

Kierownik kreatywny
Michael Sequeira

Dyrektor ds. publikacji
Suzan Rude

Tolkien Enterprises

Dyrektor ds. licencji
Laurie Battle

Kierownik administracyjny
Jason Berg

Tolkien Franchise Consultants

Dyrektor kreatywny
Daniel Greenberg

Dyrektor ds. graficznych
John Slowsky

Konsultant ds. marketingu
Cliff Broadway

Kontrola jakości

Główny tester
Eric Konzal

Testerzy
Adam Gerber
Brendan Tobin
Brain Lawyer
Chris Lewis
Edward Shaw
James MacGlashan
Martin Gitt
Mike Andrion
Rob Gray
Ryan Ashford
Scott Wood
Wendell Harper

Lokalizacja

Menedżer projektu
Louise Fitzpatrick

Szef kontroli jakości
Francesco Musso

Testerzy kontroli jakości
Ralph Weizner
Alice Raynaud
Miguel Herrero
Yago Bolivar
Lorenzo Festa
David Mc Ginn
Martin Riera
Benoit Niederberger

Zespół pomocniczy
Flavie Gufflet
David Hickey
Barry O'Sullivan

Nagrania filmowe
Blur Studios

Dodatkowa muzyka
Jimmy Smyth, Full Moon Productions

Projekt instrukcji
Lauren Azeltine
Drew Moore

Projekt miecza Aragorna
Jason Rosenstock

Bardzo gorące podziękowania dla:
J. R. R. Tolkiena, Davida Christensena, Charlesa Yama, Nicholasa Longano, Louise Fitzpatrick, Nabila Debiry, Miriam Bishay, Nancy Rinehart, Julie Parsons, Michelle Garnier Winkler, Neala Johnsona, Michaela Bannona, Clary Gilbert, Lindy Caric, Kevina Sherwooda,Yoh Watanabe

VIVENDI UNIVESAL GAMES INTERNATIONAL

Lokalizacja
Flavie Gufflet
Barry Kehoe
Fiachra Synnott
Fiona Wilson

Wydanie
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
NadZge Bombeau

Marketing zagraniczny
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

Operacje
Gilles Marion
Fabien Tisle
Melissa Brown

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Kierownik redakcji
Andrzej Grygierzec

Koordynacja prac
Mariusz Wojnar

Tłumaczenie
Piotr Cholewa

Nagrania dialogów
NSG

Programowanie
Tomasz Formas

Testowanie
Miłosz Sabuda,
Marcelo Miletic,
Dawid Kacperak,
Kamil Kacperak,
Karol Dziurkowski

Współpraca
Zespół Play-It

Skład komputerowy i przygotowanie do druku
RENDER STUDIO:
- Arkadiusz Radecki;
- Kamil Kacperak;
- Artur Król;
- Karol Dziurkowski

UMOWA LICENCYJNA

PRZED ZAINSTALOWANIEM NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA NALEŻY UWAŻNIE ZAPOZNAĆ SIĘ Z UMOWĄ LICENCYJNĄ UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO. JEŻELI UŻYTKOWNIK NIE WYRAŻA ZGODY NA WARUNKI ZAWARTE W NINIEJSZEJ UMOWIE, NIE NALEŻY DOKONYWAC INSTALACJI OPROGRAMOWANIA, LECZ BEZZWŁOCZNIE ZWRÓCIĆ JE SPRZEDAWCY, U KTÓREGO ZOSTAŁO ONO ZAKUPIONE W ZAMIAN ZA ZWROT KOSZTÓW ZAKUPU.

Niniejsze oprogramowanie, wszelkie materiały drukowane, dokumentacja on-line lub elektroniczna oraz wszelkie kopie i materiały pochodne oprogramowania („Programu") są własnością chronioną prawem autorskim firmy Black Label Games, a także jej jednostek zależnych, afiliowanych, licencjodawców i/lub dostawców.

Korzystanie z Programu podlega warunkom Umowy Licencyjnej Użytkownika Końcowego, którą przedstawiono poniżej („Umowa Licencyjna"). Program przeznaczony jest do wykorzystania wyłącznie przez użytkowników końcowych zgodnie z warunkami Umowy Licencyjnej. Wszelkie korzystanie, powielanie i redystrybucja Programu niezgodnie z warunkami Umowy Licencyjnej jest zabronione.

UMOWA LICENCYJNA UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO

1. OGRANICZONA LICENCJA NA UŻYTKOWANIE. Black Label Games, zwane dalej „BLG" oraz Onet.pl S.A. Oddział OPM, zwany dalej „Onet.pl" niniejszym, każde we własnym zakresie wspólnie udzielają, a poprzez zainstalowanie Programu Użytkownik niniejszym przyjmuje, ograniczoną, niewyłączną licencję oraz prawo do instalowania i korzystania z jednej kopii Programu w wersji polskiej na użytek własny na komputerze stacjonarnym lub przenośnym. Program może również zawierać Edytor Poziomów („Edytor") pozwalający Użytkownikowi na tworzenie poziomów indywidualnych lub innych materiałów do użytku własnego w związku z Programem („Nowe Materiały"). Wszelkie wykorzystanie Edytora lub dowolnych Nowych Materiałów podlega warunkom niniejszej Umowy Licencyjnej. Program jest licencjonowany, a nie sprzedawany. Udzielona licencja nie stanowi przyznania tytułu prawnego lub prawa własności do Programu.

2. PRAWO WŁASNOŚCI.

A. Wszelkie tytuły prawne, prawa własności oraz prawa własności intelektualnej do Programu a także wszelkich kopii Programu (uwzględniając, m.in. wszelkie tytuły, kody komputerowe, wątki, przedmioty, postaci, nazwy postaci, opowiadania, teksty, dialogi, popularne zwroty, miejsca, koncepcje, materiały graficzne, animacje, dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audiowizualne, metody działania, prawa osobiste oraz wszelką związaną z tym dokumentację i aplikacje typu „applets" włączone do Programu) stanowią własność firmy BLG lub jej licencjodawców.

B. Opracowanie polskiej wersji Programu, a w szczególności jego tłumaczenie, adaptacja oraz wszelka dokumentacja z tym związana jest własnością BLG, bez uszczerbku dla oryginalnej wersji Programu.

C. Program oraz jego tłumaczenie i adaptacja chronione są przez prawo polskie (Ustawa o Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. Dz.U. Nr 24, poz. 83), prawami autorskimi Stanów Zjednoczonych, międzynarodowymi umowami i konwencjami dotyczącymi praw autorskich, jak również innymi prawami. Wszelkie prawa, nie będące jednoznacznie udzielone na mocy niniejszej Umowy, są zastrzeżone. Program może zawierać pewne materiały licencjonowane i licencjodawcy firmy BLG i Onet.pl mogą działać w zakresie ochrony swoich praw w przypadku jakiegokolwiek naruszenia postanowień niniejszej Umowy.

3. OBOWIĄZKI UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO.

A. Zgodnie z warunkami powyższej udzielanej licencji, Użytkownik nie może - w całości, ani w części - kopiować, wykonywać fotokopii, powielać, tłumaczyć, rekompilować ani dokonywać analizy kodu programu metodą „reverse engineer", odtwarzać kodu źródłowego, modyfikować, dzielić na części, dekompilować lub tworzyć prac pochodnych w oparciu o jakąkolwiek wersję Programu, usuwać napisów lub etykiet firmowych znajdujących się w zapisie treści Programu albo w innych częściach Programu, takich jak: opakowanie, dołączone instrukcje itp., bez uprzedniej pisemnej zgody firmy BLG.

B. BLG i Onet.pl udzielają niniejszym wspólnej i niepodzielnej licencji dotyczącej używania Programu. Oznacza to, iż nie można rozdzielać części składowych Programu w celu wykorzystywania ich na więcej niż jednym komputerze.

C. Użytkownik jest uprawniony do korzystania z Programu na użytek własny, lecz nie jest uprawniony do:

a) sprzedaży, zastawiania lub przekazywania powielonych kopii Programu stronom trzecim w jakiejkolwiek formie, jak również wynajmowania, dzierżawienia lub udzielania licencji na Program stronom trzecim bez uprzedniej pisemnej zgody firmy BLG.

b) wykorzystywania Programu lub jakichkolwiek jego elementów, w tym wynikających z adaptacji Programu na rynek polski do jakichkolwiek celów komercyjnych, uwzględniając, między innymi, wykorzystywanie w kawiarenkach internetowych, ośrodkach gier komputerowych lub innych miejscach stałej lokalizacji. BLG oraz Onet.pl mogą zaoferować oddzielną Umowę Licencyjną, w celu umożliwienia Użytkownikowi udostępniania Programu do wykorzystania na skalę komercyjną. W celu uzyskania bliższych informacji prosimy o kontakt z firmą Onet.pl.

c) wykorzystywania lub zezwalania stronom trzecim na wykorzystywanie Edytora lub Nowych Materiałów utworzonych przy pomocy Edytora do celów komercyjnych, uwzględniając, m.in. dystrybucję Nowych Materiałów, pojedynczo, w pakietach z innym oprogramowaniem lub oprzyrządowaniem, poprzez jakiekolwiek kanały dystrybucji, w tym sprzedaż detaliczną lub dystrybucję elektroniczną on-line bez wyraźnej pisemnej zgody firmy BLG; oraz

d) prowadzenia usług hostingowych lub zestawiania połączeń między użytkownikami programu komputerowego [matchmaking services] w ramach Programu lub emulacji albo odsyłania protokołów komunikacyjnych stosowanych przez firmę BLG wykorzystując możliwości sieciowe Programu, jeżeli takie występują, poprzez emulację protokołu, tworzenie kanałów [tunneling], modyfikowanie lub dodawanie elementów do Programu, stosowanie programu użytkowego lub innych, obecnie znanych, a także opracowanych w przyszłości technik, w dowolnych celach, uwzględniając, m.in. grę w sieci Internet, grę w sieci z wykorzystaniem komercyjnych i niekomercyjnych sieci growych lub jako część sieci dostarczającej treści elektroniczne [content aggregation networks] bez uprzedniej pisemnej zgody firmy BLG.

4. CESJA PROGRAMU.

Użytkownik może dokonać całkowitej cesji swoich praw wynikających z niniejszej Umowy Licencyjnej, przy założeniu, że otrzymujący przyjmuje warunki niniejszej Umowy Licencyjnej oraz Użytkownik zobowiązuje się do usunięcia Programu oraz wszelkich Nowych Materiałów ze swojego komputera.

5. ROZWIĄZANIE [UMOWY].

Niniejsza Umowa Licencyjna obowiązuje do czasu jej rozwiązania. Użytkownik może rozwiązać niniejszą Umowę Licencyjną w dowolnym momencie poprzez zniszczenie Programu oraz wszelkich Nowych Materiałów. Licencjodawcy: BLG i Onet.pl mogą, według swojego własnego uznania, rozwiązać niniejszą Umowę Licencyjną w każdym czasie w przypadku niedotrzymania przez Użytkownika warunków w niej zawartych. W takim przypadku Użytkownik musi bezzwłocznie zniszczyć Program oraz wszelkie Nowe Materiały.

6. GWARANCJE

BLG, Onet.pl ani ich autoryzowani dystrybutorzy nie udzielają gwarancji i nie ponoszą odpowiedzialności za to, iż Program spełni oczekiwania nabywcy, lub że jego działanie będzie całkowicie wolne od błędów. Nabywca ponosi wszelkie ryzyko odnośnie możliwości użycia Programu w określonym celu i do konkretnego wykorzystania. Ponadto ani BLG, ani Onet.pl ani ich autoryzowani dystrybutorzy nie ponoszą odpowiedzialności za awarie w sieciach komputerowych, komputerach stacjonarnych, systemach operacyjnych, na których zainstalowano lub w inny sposób wykorzystano Program. Ani BLG, ani Onet.pl ani ich autoryzowani dystrybutorzy nie ponoszą odpowiedzialności za straty lub szkody bezpośrednio lub pośrednio wynikające z użycia lub niemożności użycia Programu, z uwzględnieniem strat zysków, utraty danych i innych sytuacji osobno nie wymienionych, nawet w przypadku powiadomienia o możliwości wystąpienia takowych.

7. ŚRODKI KONTROLI EKSPORTU

Program nie może być reeksportowany, ściągnięty metodą „download", załadowany lub eksportowany w inny sposób do (obywatela lub mieszkańca) kraju, wobec którego Stany Zjednoczone nałożyły embargo na towary, dowolnej jednostki znajdującej się na liście Obywateli Specjalnie Wyznaczonych Departamentu Skarbu Stanów Zjednoczonych (U.S. Treasury Department's List of Specially Designated Nationals) lub Tabeli Nakazów Odmowy Departamentu Handlu Stanów Zjednoczonych (U.S. Commerce Departament's Table of Denial Orders). Poprzez zainstalowanie Programu Użytkownik wyraża zgodę na powyższe i gwarantuje, że nie jest zlokalizowany w miejscu, będącym w strefie wpływów, ani też nie jest obywatelem lub mieszkańcem żadnego z takich krajów i że nie znajduje się na takiej liście.

8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.

A. Strony Umowy Licencyjnej uznają, iż punkty oraz ustępy niniejszej Umowy są podzielne. Gdy jakikolwiek punkt, ustęp lub możliwa do zidentyfikowania część punktu lub ustępu zostanie uznana za nieważną lub nie podlegającą egzekucji przez właściwy Sąd, wtedy taka nieważność lub nieegzekwowalność nie będzie wpływała na ważność lub możliwość egzekucji pozostałych punktów lub ustępów.

B. W sprawach nie uregulowanych niniejszą umową stosuje się odpowiednio przepisy kodeksu cywilnego, przepisy ustawy z 4 lutego 1994 roku O Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych oraz inne akty prawne chroniące prawa objęte niniejszą Umową.

C. Użytkownik niniejszym oświadcza, że zapoznał się i zrozumiał treść powyższej Umowy Licencyjnej i przyjmuje, iż czynność instalacji Programu oznacza zgodę na treść Umowy. Równocześnie Użytkownik przyjmuje i oświadcza, że niniejsza Umowa Licencyjna zawiera pełną i wyłączną treść porozumienia pomiędzy firmami BLG, Onet.pl a Użytkownikiem, a także iż niniejsza Umowa Licencyjna zastępuje wszelkie wcześniejsze lub równoległe umowy, zarówno ustne, jak i pisemne oraz wszelkie ustalenia między stronami. Jednocześnie Użytkownik oświadcza, iż poprzez zaakceptowanie niniejszej Umowy, akceptuje Program w takiej postaci w jakiej go otrzymał.